

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sekolah dasar merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia yang memiliki peranan dalam berlangsungnya proses pendidikan selanjutnya. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.23 Tahun 2006 yang menyatakan bahwa “Pendidikan dasar memiliki tujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut”. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu yang mendasar dan pondasi dalam membentuk akhlak dan tingkah perilaku individu yang di mulai pembentukanya dari pendidikan formal yang mendasar yakni di Sekolah Dasar. Winarsih (2009:101) pendidikan haruslah didasari dengan kelembagaan dan visi misi yang jelas, sehingga mampu menentukan arah tujuan yang jelas. Guna menumbuhkan semangat siswa dalam belajar untuk menggapai tujuan, di harapkan pendidik mampu memberikan motivasi khusus atau dorongan pada peserta didik.

Penulis kali ini hanya akan berfokus apa yang membuat siswa bersemangat atau sesuatu hal yang membuat siswa termotivasi untuk belajar. Di zaman sekarang banyak orang tua yang melakukan berbagai usaha agar putra-putrinya termotivasi untuk belajar supaya terdorong untuk berprestasi di sekolah, seperti contohnya diberikan *gadget*. Sudjiarto dalam Nurkholis, (2013) menganggap suatu yang lumrah di zaman sekarang orang tua memberikan sebuah *gadget* kepada buah hatinya agar termotivasi untuk lebih giat dalam belajar, akan tetapi terdapat dampak negatif yang timbul bila tanpa adanya pengawasan dari orang tua. Banyak orang tua *carier* yang beranggapan bahwa menuruti apa kemauan anak akan mampu meningkatkan belajar siswa agar berprestasi, akan tetapi kenyataan banyak yang berbanding kebalik dengan apa yang di harapkan. Bila tanpa adanya pengawasan orang tua yang intensif maka akan berdampak negatif bagi si buah hati, begitu juga dengan sebaliknya bila adanya pengaturan jadwal penggunaan *gedged* dan

terdapat pengawasan orang tua maka akan mendorong siswa untuk termotifasi dalam belajar.

Apalagi di zaman *milennial* ini banyak fitur fitur yang disuguhkan di dalam sebuah *gadget* terutama games online yang membuat anak-anak tergiur untuk memainkannya. Menurut beberapa ahli di antaranya Angela, (2013); Kurniawan. (2017); Indriani, (2013); Pitaloka, (2013); Surbakti, (2017); Wardana, (2017) mengungkapkan pernyataan yang sama bahwa games online memiliki dampak buruk bagi motivasi belajar siswa. Yang mana sangat di gandrungi oleh pelajar khususnya di jenjang sekolah dasar di kelas atas di mana masa-masanya dalam perkembangan otak. Bila anak sudah kecanduan akan hal games online maka akan menyurutkan semangat belajarnya dan akibatnya akan berdampak pada prestasi belajar di sekolah. Sebenarnya bukan masalah besar apabila anak di berikan sebuah *gadget* namun dengan bimbingan dan pengawasan dari orang tua agar di gunakan dengan semestinya. Hal yang perlu di perhatikan lagi dari sisi anak yang baru tumbuh kembang adalah penanaman karakter, dimana penanaman karakter pada anak merupakan hal dasar agar terbentuk sifat dari dalam diri anak itu sendiri.

Dalam kaitanya pendidikan, Nurkholis (2013) mengungkapkan bahwa dasar penanaman karakter atau dikenal sebagai *character planting* yang akan membentuk watak anak melekat dalam diri anak hingga mencapai tingkat kedewasaan. Suatu penanaman karakter pada anak haruslah adanya perlakuan yang nyata sehingga anak akan mudah memahami agar dapat terserap dalam diri anak yang nantinya akan di implementasikan di kemasyarakatan. Nurkholis (2013) berpendapat kembali apabila anak sudah di lekatkan dengan *gadget* akan berdampak pula dengan jiwa sosialnya yang menurun karna menganggap interaksi dunia maya lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan dunia nyata, Peran orang tua disinilah yang merupakan tokoh utama dalam membentuk karakter anak, dalam membimbing anak dan mengarahkan ke hal positif dari sebuah *gadget*.

Umumnya para orang tua dan guru menganggap bahwa anak akan bisa mengoperasikan *gadget* dengan semestinya, tapi kenyataanya bisa

berbuntut buruk bila berkelanjutan. Banyak faktor yang terjadi jika anak menggunakan *gadget* hanya untuk bermain games online yang mana sangat di gandrungi oleh kalangan pelajar di jenjang sekolah dasar. Mereka rela berkumpul hanya untuk bermain bersama games bersama secara online, bukan untuk belajar kelompok namun digunakan untuk bermain bersama atau lebih di kenal dengan mabar (main bareng). Sungguh miris sebenarnya bila di telusuri lebih dalam dampaknya bisa berujung menurunnya motivasi belajar anak yang berkepanjangan bila tidak ada tindakan yang signifikan dari guru dan orang tua dalam mengurangi penggunaan *gadget*, apalagi penggunaan *gadget* hanya untuk bermain games online.

Penelitian dilakukan di sekolah SD IT Nur Hidayah Surakarta karena memiliki visi dan misi yang bagus, kuat dan religius, dimana sekolah tersebut menekankan pendidikan karakter sejak dini sesuai yang tercantum di dalam visi dan misi. Di sekolah tersebut di bangku sekolah dasar siswa-siswi di bekali dengan pendidikan Al Qur'an serta islami yang nantinya dapat mendidik dan membentuk karakter siswa-siswi akhlakul qarimah dengan berlandaskan islamiyah dan berpatokan Al Qur'an dan Hadist. Di sekolah dasar islam terpadu Nur Hidayah juga menerapkan kegiatan-kegiatan bernafaskan islami sehingga membentuk karakter anak tidak hanya menekankan di akademik namun juga di non-akademik, jadi bisa menjadi wadah menyalurkan bakat siswa-siswi di sana.

Peneliti mengambil skripsi yang berjudul "*Analisis Games Online Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas Atas di SD IT Nur Hidayah Surakarta* " yang mana penulis penasaran akan faktor apa saja menjadi motivasi belajar siswa untuk berprestasi, serta apa saja yang upaya-upaya yang dilakukan pihak sekolah untuk mengembangkan motivasi belajar siswa, maka penulis akan melakukan penelitian tersebut di SD IT Nur Hidayah, untuk mencari bukti dan penjelasan secara runtut akan *Analisis Games Online Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas Atas di SD IT Nur Hidayah Surakarta*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut

1. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi motivasi belajar siswa ?
2. Upaya-upaya apa saja yang di lakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ?
3. Apa saja jenis-jenis *games online* yang dimainkan oleh kalangan siswa kelas atas di sekolah dasar ?
4. Apa saja dampak games online terhadap motivasi belajar siswa kelas atas di SD IT Nur Hidayah ?

## **C. Tujuan**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Mendiskripsikan Faktor-faktor apa saja yang motivasi belajar siswa.
2. Mendiskripsikan upaya dalam melakukan peningkatan motivasi belajar siswa, agar nantinya mendapatkan solusi terbaik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah maupun di luar sekolah
3. Mendiskripsikan jenis-jenis games online yang dimainkan oleh kalangan siswa kelas atas di sekolah dasar.
4. Mendiskripsikan dampak dari games online terhadap motivasi belajar siswa kelas atas di SD IT Nur Hidayah.

## **D. Manfaat**

Manfaat yang dapat di peroleh dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

Sekolah

- a. Bagi sekolah dapat mengetahui penyebab menurunnya motivasi belajar siswa.
- b. Dapat menanggulangi terjadinya penurunan motivasi belajar siswa di sekolah maupun di luar sekolah
- c. Sebagai dokumentasi dan arsip bagi sekolah.

1. Guru
  - a. Mampu menjadi bahan pertimbangan untuk mencari upaya-upaya dalam penanganan penurunan motivasi belajar siswa
  - b. Sebagai pemecahan masalah apabila terjadi penurunan motivasi belajar
2. Peneliti lainya
  - a. Sebagai bahan rujukan atau pustaka guna untuk mengajukan penelitian lainya